

100 Trabajos del futuro

2024-04-10

100 Trabajos del futuro

En este informe, los 100 trabajos del futuro están organizados por categorías amplias de aplicación para proporcionar un andamio simple que ayude a las personas a buscar entre los roles que pueden ser de su interés. Incluye trabajos relacionados con la educación, tales como diseñador(a) de gamificación, educador(a) de IA, maestr@ de primera infancia, asesor(a) en educación permanente, creador(a) de experiencias de realidad virtual.

En este informe, los 100 trabajos del futuro están organizados por categorías amplias de aplicación para proporcionar un andamio simple que ayude a las personas a buscar entre los roles que pueden ser de su interés. Incluye trabajos relacionados con la educación, tales como diseñador(a) de gamificación, educador(a) de IA, maestr@ de primera infancia, asesor(a) en educación permanente, creador(a) de experiencias de realidad virtual.

100 TRABAJOS DEL FUTURO

<https://100jobsofthefuture.com/report/100jobsofthefuturereport-SCREEN.pdf>Ha habido pocas veces en la historia en que el futuro del trabajo se haya parecido menos al pasado. En el pasado, las personas dedicaban la mayor parte de su tiempo a hacer cosas; sin embargo, en el futuro es probable que las relaciones sean tan importantes como lo que se produce. En el pasado, las personas trabajaban en un trabajo durante la mayor parte de su vida laboral; en el futuro, es probable que una gran parte de la fuerza laboral trabaje por su cuenta. En el pasado, las personas se definían por el

título de su trabajo, en el futuro se definirán y redefinirán por las habilidades que tienen y cómo comercializan esas habilidades. En el pasado, cuando te convertías en algo que eras conocido como ese tipo de trabajador, en el futuro es probable que las personas se conviertan en nuevas versiones de sí mismas a medida que aprenden nuevas habilidades continuamente. Los trabajos del futuro parecen ser mucho más dinámicos, interesantes y gratificantes. Y hoy, para quienes se comprometen con este proyecto de aprendizaje permanente, ese futuro está al alcance de la mano.

En este informe, los [100 trabajos del futuro](#) están organizados por categorías amplias de aplicación, como por ejemplo "trabajos de personas", "trabajos prácticos" y "trabajos de datos". Esto es para proporcionar un andamio simple para ayudar a las personas a buscar entre los roles que pueden ser de su interés. Algunos trabajos pueden caer en múltiples categorías amplias, particularmente aquellos que involucran el uso de tecnologías digitales, pero solo se representan una vez aquí para eliminar la redundancia. Los trabajos también están codificados con **azul** según existan ahora (aunque quizás con un nombre diferente, un contexto de trabajo diferente o utilizando herramientas diferentes) o con **verde** si se prevé que surjan en el futuro.

A continuación, reproducimos cinco de los cien trabajos por tener relación directa con el campo de la educación.

11. DISEÑADOR(A) DE GAMIFICACIÓN

La gamificación es el proceso de agregar lógica y procesos de juego para mejorar la participación del usuario y lograr mejores resultados. La gamificación se puede utilizar en una variedad de dominios, desde la educación hasta la atención médica, para mejorar los resultados del aprendizaje o enriquecer la vida. Con dispositivos digitales conectados que sustentan las redes sociales y económicas, este ecosistema tecnológico aumentará la profundidad y amplitud de las oportunidades de gamificación. Los juegos se convertirán en una parte omnipresente de nuestras vidas con organizaciones que utilizan la gamificación para incentivar comportamientos y aumentar el compromiso. Por ejemplo, las organizaciones de salud pública podrían ofrecer puntos de recompensa para unas vacaciones por comprar alimentos saludables en línea o aumentar la actividad física. A medida que crezca el uso de la gamificación, los juegos se conectarán entre sí y se mezclarán con el mundo real

formando una malla de actividades interdependientes que borran las líneas de separación. Las experiencias de juego interconectadas e integradas cambiarán fundamentalmente el comportamiento humano. Los diseñadores de gamificación diseñarán juegos para una gran variedad de dominios. Tendrán una combinación de habilidades y experiencia en el dominio. Tendrán un alto nivel de alfabetización tecnológica y experiencia en psicología y experiencia del usuario. Pueden especializarse en un dominio particular, como la educación primaria, la salud pública o el cuidado de personas mayores.

25. EDUCADOR(A) DE IA

Los educadores de IA enseñarán a las personas a aprovechar al máximo la inteligencia artificial. Esto podría incluir aprender a trabajar con sus robots domésticos y asistentes digitales, hasta aprender a usar herramientas algorítmicas para analizar big data o tomar decisiones. A diferencia de un intérprete algorítmico, que está ahí para explicar exactamente cómo la inteligencia artificial llegó a una respuesta particular, el educador de IA enseñará a las personas cómo las máquinas aprenden y se adaptan. Trabajarán con las personas para ayudarlos a determinar cuándo y cómo usar su robot/asistente, alimentarlo con los datos correctos e interactuar con él de manera que les proporcione las respuestas que desean. Los educadores de IA tendrán excelentes habilidades interpersonales y conocerán las estrategias de enseñanza que funcionan con diferentes tipos de personas. Serán alfabetizados digitalmente y tendrán un buen conocimiento práctico de la interacción robot/asistente digital. También se requerirá un conocimiento básico de aprendizaje automático.

33. MAESTRO DE PRIMERA INFANCIA

Con una población en crecimiento, la demanda es alta para la educación de la primera infancia. El maestro de la primera infancia y el coordinador de la comunidad local trabajan juntos para ofrecer un plan de estudios localmente relevante. Los maestros de la primera infancia harán mucho de lo que hicieron a principios del siglo XXI, pero con énfasis en involucrar a los niños en interacciones significativas y aprender sobre ideas y problemas localizados. Se fomentarán valores importantes: comunidad y compromiso social; sostenibilidad del medio ambiente; competencia intercultural; comportamiento saludable y alfabetización en tecnología digital. De la misma manera

que ahora, el papel del maestro de la primera infancia será apoyar a los niños pequeños para que aprendan y descubran su potencial. Los robots harán gran parte del cuidado básico y garantizarán la seguridad de los niños (usando sensores para monitorear física y psicológicamente a los niños). Los datos de los sensores serán leídos por los maestros de la primera infancia y se utilizarán en la toma de decisiones sobre el diseño del currículo con un enfoque en el niño individual. Los maestros de la primera infancia serán empáticos con habilidades de comunicación de alto nivel. Serán alfabetizados digitalmente y utilizarán datos para tomar decisiones sobre el plan de estudios. Tienen habilidades disciplinarias en educación y conocimiento del desarrollo infantil. Colaborarán bien, especialmente a nivel local.

34. ASESOR(A) EN EDUCACIÓN PERMANENTE

Cada vez más, las personas tendrán múltiples carreras a lo largo de su vida. Incluso si se mantienen dentro de una trayectoria profesional, con la constante introducción de nuevas soluciones tecnológicas y las cambiantes realidades sociales, la necesidad de una actualización constante de las habilidades y la reinversión se convertirá en una característica del trabajo de toda una vida. Con esto, las vías de educación y capacitación se volverán más complejas, con una diversidad de proveedores, especialmente aquellos enfocados en la acreditación específica a corto plazo. El asesor de educación permanente ayudará a las personas con las mejores microcredenciales apilables y transferibles que tengan en vigencia en la industria, al mismo tiempo que brinda asesoramiento a individuos y grupos sobre trayectorias profesionales emergentes y cómo mantenerse al tanto de los avances tecnológicos. Un asesor de educación permanente también ayudará con la selección de oportunidades de aprendizaje informal. Tendrá las habilidades para mantenerse al tanto de los movimientos sociales y tecnológicos y los movimientos en acreditaciones, y necesitará sólidas habilidades humanas para poder determinar las habilidades, intereses y disposiciones de sus clientes, y la capacidad de comunicar posibilidades de manera efectiva. Necesitarán una combinación de tecnología y habilidades humanas para poder unir a las personas con las posibles aplicaciones de los últimos avances de software e innovaciones industriales/comerciales.

99. CREADOR(A) DE EXPERIENCIAS DE REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA

El creador de experiencias de realidad virtual y aumentada se especializa en diseñar experiencias digitales que se utilizan con fines de turismo, juegos y entretenimiento, marketing y atención médica. Los creadores de experiencias de realidad virtual construyen simulaciones completamente inmersivas de lugares reales o imaginarios, incluidas experiencias de turismo multisensorial en cualquier parte del mundo o más allá, o películas y juegos inmersivos. Los creadores de experiencias de realidad aumentada construyen superposiciones interactivas sobre el mundo real, para agregar a lo que hay allí. Se utiliza en numerosos lugares, como para crear tiendas emergentes minoristas, vestuarios virtuales (donde puede probarse ropa sin desvestirse), exhibiciones de museos interactivos, visualizaciones de tumores en cirugía y faro de navegación virtual para viajar. Los creadores de experiencias de realidad virtual y aumentada deben tener sólidas habilidades de comunicación visual. Necesitan tener habilidades de programación y poder usar motores VR/AR. Estarán familiarizados con los principios de la interfaz de usuario y el diseño de la experiencia del usuario, y se sentirán cómodos con la cinematografía de 360 grados. Según el enfoque de su trabajo, deberán colaborar con diseñadores de juegos, guionistas de películas, especialistas en mercadeo, profesionales médicos y curadores de museos (entre otros).

Technology jobs

- 1 Additive Manufacturing Engineer
- 2 Automation Anomaly Analyst
- 3 Biomimicry Innovator
- 4 Bioprinting Engineer
- 5 Child Assistant Bot Programmer
- 6 Digital Augmentation Officer
- 7 Digital Implant Designer
- 8 DigiTech Troubleshooter
- 9 Energy and Data Systems Installer

- 10 Ethical Hacker
- 11 Gamification Designer
- 12 Integrated Home Technology Brokers
- 13 Machine-Learning Developer
- 14 Mechatronics Engineer
- 15 New Materials Engineer
- 16 Quantum Computer Programmer
- 17 Robot Ethicist
- 18 Robot Mechanic
- 19 Satellite Network Maintenance Engineer
- 20 Shadowtech Manager
- 21 Smart Dust Wrangler

People jobs

- 22 100 Year Counsellor
- 23 Aesthetician
- 24 Aged Health Carer of the Future
- 25 AI Educator
- 26 Community Support Worker
- 27 Cross-cultural Capability Facilitators
- 28 Cyborg Psychologist
- 29 Decision Support Worker
- 30 Digital Memorialists and Archivists

- 31 Displaced Persons Re-integrator
- 32 Drone Experience Designer
- 33 Early Childhood Teacher
- 34 Lifelong Education Advisor
- 35 Local Community Co-ordinator
- 36 Nostalgist
- 37 Personal Brand Manager and Content Creator

Business and Law jobs

- 38 AI Intellectual Property Negotiator
- 39 Blockchain Talent Analyst
- 40 Chief Ethics Officer
- 41 Community Farm Finance Broker
- 42 Drone Airspace Regulator
- 43 Fusionist
- 44 Innovation Manager
- 45 Personalised Marketer
- 46 Real-Virtual Transfer Shop Manager
- 47 Sharing Auditors
- 48 Trendwatcher

Environment jobs

- 49 Aged Persons Climate Solutions Consultant
- 50 De-extinction and Conservation Geneticist

51 Digital Apiarist

52 Entomicrobiotech Cleaners

53 Flood Control Engineer

54 Integrated Ecology Restoration Worker

55 Waste Reclamation and Upcycling Specialist

56 Water Management Specialist

57 Weather Control Engineer

Urban jobs

58 Automated Transit System Troubleshooter

59 Autonomous Vehicle Profile Designer

60 Biofilm Plumber

61 Biometric Security Solutions Engineer

62 Human Habitat Designer

63 Integrated Energy Systems Strategist

64 Massive 3D Printed Building Designer

65 Net Positive Architect

66 Regional Community Growth Co-ordinator

67 Sustainable Energy Solutions Engineer

Agriculture jobs

68 Agroecological Farmer

69 Bio-jacker

70 Cricket Farmer

71 Farm Safety Advisor

Space jobs

72 Offworld Habitat Designer

73 Terraforming Microbiologist

Health jobs

74 Data-based Medical Diagnostician

75 Genetics Coach

76 Health Shaper

77 Memory Optimiser

78 Nanomedical Engineer

79 Nutri-gutome Consultant ('Gut-bug keeper')

80 Virtual Surgeon

Data jobs

81 Algorithm Interpreter

82 Behaviour Prediction Analyst

83 Data Commodities Broker

84 Data Privacy Strategist

85 Data Farmer

86 Data Storage Solutions Designer

87 Data Waste Recycler

88 Forensic data analyst

89 Freelance Virtual Clutter Organiser

90 Predictive Regulation Analyst

Experience jobs

91 Analogue Experience Guide

92 Food Knowledge Communicator

93 Haptic Technology Designer

94 Media Remixer

95 Multisensory Experience Designer

96 Space Tourism Operator

97 Sports person of the Future

98 Swarm Artist

99 Virtual and Augmented Reality Experience Creator

100 Virtual Assistant Personality Designer

CRÉDITOS:

Apartes del Reporte “[100 Jobs of the Future](#)” publicado en 2019 por [Deakin University](#), con el apoyo de Ford Motor Company de Australia. Los autores del reporte son: Russell Tytler, Ruth Bridgstock, Peta White, Dineli Mather, Trevor McCandless & Michelle Grant-Iramu.

“[100 Jobs of the Future](#)” es un proyecto de investigación que tiene como objetivo mirar el futuro del trabajo en una sociedad cada vez más impulsada por la tecnología. Investigan: A) principales tendencias y problemas asociados con los principales impulsores del cambio: disrupción tecnológica, innovación científica, cambio climático, globalización y cambios demográficos; B) los cambios en el trabajo que ocurrirán en industrias y dominios clave; C) los trabajos que surgirán en el futuro como resultado de estos cambios; y D) las habilidades e intereses que se necesitan para estos trabajos. Habiendo identificado 100 trabajos que representan futuros laborales clave en los principales dominios e industrias, diseñaron una "herramienta de exploración

de trabajos" llamada Future Job Quiz, para ayudar a los jóvenes a pensar sobre futuros laborales y cómo sus aptitudes, intereses profesionales y habilidades podrían conducirlos hacia estos trabajos.

Publicación de este documento en EDUTEKA: Marzo 15 de 2023.

Última actualización de este documento: Abril 10 de 2024.